ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE



retro* GAMER

4/2015

September / Oktober / November 2015

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85

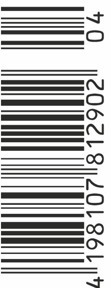


INTERVIEW
BRIAN FARGO
Über *Bard's Tale* & Interplay

VOR 20 JAHREN



Wie die PlayStation die Spielewelt veränderte



DEUS EX
Kultige RPG-Shooter-Serie

RETRO-PANNEN
Von Power Glove bis Virtual Boy

SPEEDBALL 2
Triumph der Bitmap Brothers

ATARI ST
Homecomputer-Alleskönner

LC-POWER™

www.lc-power.com



LC8850III V2.3

ARKANGEL

140 mm Lüfter
Aktiv PFC
modulares Kabelmanagment
umfangreiche Anschlüsse
Effizienz bis zu 92,5%
80 PLUS® Gold-zertifiziert



850W

METATRON

Das brandneue

Arkangel III-Netzteil

von LC-Power

-

So effizient wie der HITMAN!



Gewinnen Sie mit LC-Power
eine private Kinovorführung von
"HITMAN: AGENT 47"
für sich und Ihre Freunde!

Diesen und viele weitere
Gewinne finden Sie unter
www.lc-power.com





Find us on Facebook
facebook.com/lcpower.germany

LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!



HITMAN: AGENT 47 © 2015 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

retro* GAMER


Anatol Locker


Heinrich Lenhardt


Jörg Langer


Knut Gollert


Michael Hengst


Mick Schnelle


Peter Schmitz


Winnie Forster



» **20 Jahre PlayStation in Deutschland: Auf S. 193 verlosen wir eine streng limitierte *PS4 20th Anniversary Edition***

Willkommen zum aktuellen Retro Gamer! In dieser Ausgabe feiern wir gleich zwei Jubiläen. Zum einen erschien im Frühjahr 1985, also vor 30 Jahren, der **Atari ST**. Der mit einer Motorola-8-MHz-CPU getaktete Heimcomputer war vielseitig einsetzbar, glänzte insbesondere als Ein- und Ausgabegerät für Musik, aber auch für Business-Anwendungen (Hires-Modus) und nicht zuletzt Spiele. Da er anfangs vor dem Amiga lag, brachten viele Hersteller ihre Titel zunächst oder sogar exklusiv für den ST. Wir stellen euch den Tausendsassa vor und haben auch unsere Retro-Autoren gebeten, in ihren Artikeln für die aktuelle Ausgabe, wenn passend, auf den ST einzugehen.

Das noch wichtigere Jubiläum ist allerdings der europäische Erscheinungstermin der PlayStation 1 im September 1995. Kaum zu glauben, dass es bereits 20 Jahre her sein soll, dass der Games-Newcomer Sony mit seinem ersten Gerät gleich den Konsolenmarkt aufrollte und zu einer Größe in der Spielebranche wurde, an der 2015 kein Weg vorbeiführt. Was bedingte die Entwicklung der **PlayStation**, weshalb wurde sie so erfolgreich? Dem spüren wir in einem insgesamt 20-seitigen Schwerpunkt nach und nennen euch die, klar, 20 besten Spiele für PS1. Wir haben ziemlich lange diskutiert über diese Liste, schließlich standen theoretisch rund 4.000 Titel zur Wahl …

Außerdem ist es uns gelungen, Sony Deutschland eine weitere der limitierten **PS4 Anniversary Editions** abzuschwatzen, die wir unter unseren werten Lesern verlosen; mehr dazu findet ihr im Retro-Feed dieser Ausgabe.

Die in einem weiteren Artikel vorgestellten Geräte und Spieletitel dürften eher nicht in Feierlaune sein: **Die größten Retro-Desaster** behandelt „Kleinode" wie Mattels dysfunktionalen Power Glove oder Nintendos visionären, aber glanzlos gescheiterten Virtual Boy. Es ist eben nicht alles toll, nur weil es retro ist.

Wenn ihr umblättert, seht ihr die vielen weiteren Highlights dieser Ausgabe. So starten wir eine neue Folge unserer beliebten „Made in"-Serie und kredenzen euch **Made in UK**, Teil 1. Wir zeichnen die Geschichte der **Deus Ex**-Serie sowie von **Speedball 2** nach und stellen vergessene Leckerbissen für die Konsole **Amstrad GX4000** vor (die besser war als ihr Ruf).

Viel Spaß beim Lesen!

Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer



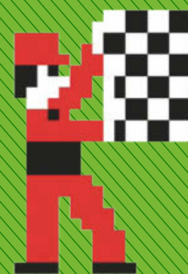
» **Viele unserer Autoren entstammen dem PowerPlay-, PC-Player- sowie PC-Joker-Dunstkreis. Nun ist endlich ein „ASM-ling" dazugestoßen: Deren ehemaliger Redakteur und Chefredakteur Peter Schmitz erinnert sich an *Ballerburg*.**



retro* GAMER

INHALT 4/2015

September, Oktober, November





Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELSTORY: 20 JAHRE PLAYSTATION

010 Sony PlayStation
Dank CD und 3D brach eine neue Zeit an

014 Unter der Haube
Welche Technik in der PS1 steckte

016 Wie Sony Gaming cool machte
Hardware, Marketing und Exklusivtitel

018 Ehrwürdiger DualShock
Entwicklung des PlayStation-Gamepads

021 Die 20 wichtigsten Momente
Diese Ereignisse prägten die PlayStation

022 Launch-Titel wieder ausgepackt
Machen *WipEout* & Co. noch Spaß?

024 Die 20 besten PS1-Spiele
Sie prägten den Ruf der Sony-Maschine

KLASSIKER-CHECK

008 Projekt Wiedergeburt
Aktuell werden zahlreiche Kultklassiker wiederbelebt – ein Überblick

060 Advanced Military Commander
Knut Gollert traute sich damals an die beinharte Japano-Rundenstrategie

094 Starglider 2
Michael Hengst verrät euch, was dieses Spiel hatte, das *Elite Dangerous* fehlt

166 Star Trek 25th Anniversary
Mit den Originalsprechern der TV-Serie lockte das Adventure Heinrich Lenhardt

MINDERHEITEN

132 Amstrad GX4000
Die Konsole mit Schneider-CPC-Technik hatte mehr gute Spiele, als man denkt

162 Oric-1
Der 8-Bit-Computer wurde vom Speccy verprügelt, doch einige Spiele waren gut

188 NEC PC-98
18 Jahre lang dominierte NEC den PC-Markt Japans, was zu vielen Hits führte

SCHWERPUNKT

030 Lost in Translation
Absurdes bei *Biohazard*, *Shenmue* & Co.

062 Die besten NES-Spiele
25 Titel, bei denen Fans das Herz pocht

078 Die besten SNES-RPGs
Willkommen in der guten alten 16-Bit-Ära

086 Made in UK, Teil 1
Winnie Forster beginnt eine neue Serie

096 Die größten Retro-Desaster
Pannen-Produkte von Rob bis Daikatana

136 Lizenzspiele
Über Gurken und positive Ausnahmen

MAKING OF & HISTORIE

034 Deus Ex
Drei Serien-Teile, drei Lead Designer – wir analysieren die RPG-Action-Serie

074 Sonic R
Das Sega-Maskottchen sauste in 3D

090 Batman
Knight Lore stand für Batman Pate

118 Jetstrike
Zig Jet-Modelle, wilde Dogfights, Spaß!

124 Speedball 2
Der Sport-Triumph der Bitmap Brothers

152 Centipede
Grafisch krümelig, aber suchterzeugend

176 720°
Ataris Skateboard-Überraschung

182 Super Off Road
Expertenwissen: So bleibt ihr Sieger

HARDWARE

052 30 Jahre Atari ST
Schnelle CPU, direkte MIDI-Anbindung und viel mehr: Hardware & Spiele des ST

112 RCA Studio II
Die verkannte 70er-Jahre-Konsole

130 LaserActive
Machina Obscura: Laser-Disc-Konsole

RETRO-REVIVAL

006 Barbarian
Kopf ab, Tritt und weg: Mick, der Barbar

042 Hexenküche
Heinrich Lenhardt flog über den Kessel

050 Oids
Nostalgie pur mit Michael Hengst

072 Final Fantasy VII
Jörg Langer über Zufallskämpfe & Trauer

110 Gunhed
Knut feuert, bis die Balken bersten

150 Ballerburg
ASM-Veteran Peter Schmitz' Liebling

174 Ghouls 'n Ghosts
Winnie Forster starb in der Unterhose

FIRMENARCHIVE

044 Titus Software
Der französische Publisher expandierte aggressiv – und produzierte viel Schrott

156 System 3 (*Last Ninja* und Co.)
Dieses britische Softwarehaus schuf Homecomputer-Perlen wie *Last Ninja*

AUF DEM SOFA MIT

144 Mark Healey
Er sagte seinem Chef Peter Molyneux die Meinung und erfand den Sackboy

168 Brian Fargo
Der Interplay-Gründer über *Wasteland, Bard's Tale* & Co. – und über die Pleite

RUBRIKEN

003 Editorial

192 Retro-Feed

194 Vorschau





RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN


052


096


112

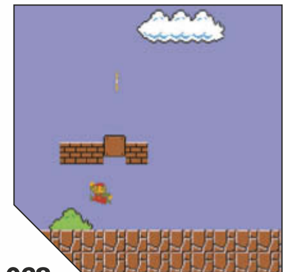

130


006

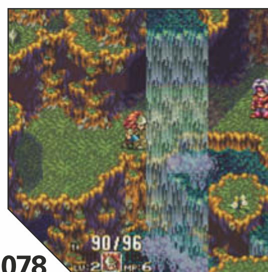

034


042


052


062

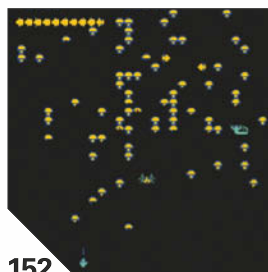

074

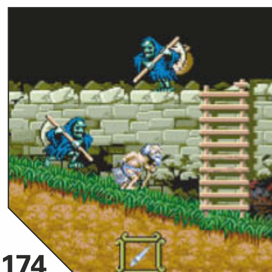

078


094

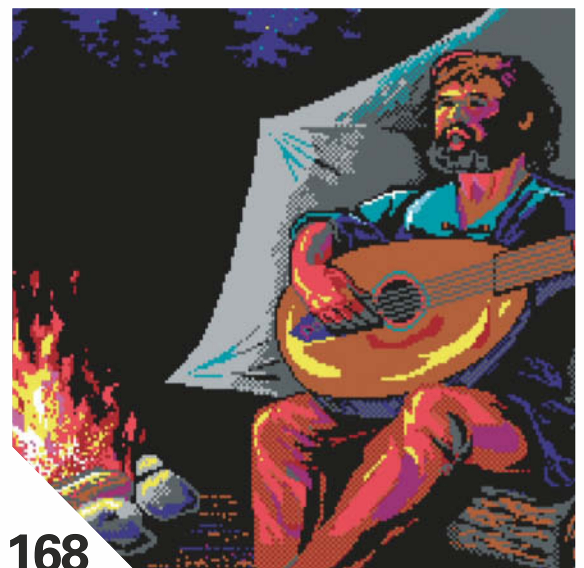

118


124


152


174


182


168

Barbarian – Der mächtigste Krieger

TIMING, DREHSCHWUNG, KOPF AB.



» PUBLISHER: PALACE SOFTWARE
» ERSCHIENEN: 1989
» HARDWARE: C64, SCHNEIDER CPC, ATARI, ZX SPECTRUM, ATARI ST, AMIGA, PC, APPLE II, ELECTRON, BBC MICRO

Von Mick Schnelle

Ein Spiel, das in England wegen seines freizügigen Covers in die Schlagzeilen geriet, hierzulande von der Bundesprüfstelle wegen übermäßiger Gewaltdarstellung auf dem Index landete. Nur zwei von mehreren Gründen, warum *Barbarian – Der mächtigste Krieger* einen Rückblick wert ist.

Alles begann mit dem kleinen englischen Entwickler und Publisher Palace Software, der mit zwei Spielen Mitte der 80er Jahre einigen Erfolg feiern konnte. *Cauldron* (dt. *Hexenküche* – siehe Heinrich Lenhardts Retro Revival in dieser Ausgabe) und der Nachfolger *Hexenküche 2 – Der Kürbis schlägt zurück* waren zwei mehr als ordentliche Baller-Hüpf-und-Spring-Mixe, die vor allem mit einer für die Zeit schmucken Optik punkteten. Dazu kam, dass beide Spiele ausschließlich auf Kassette, dafür aber zum verkaufsfördernden Schnäppchenpreis von 15 Mark angeboten wurden. Vater des Erfolges war ein junger Entwickler und Grafiker namens Steve Brown, der, vom Chef belobigt, bei der Entwicklung seines dritten Spiels völlig freie Hand bekam.

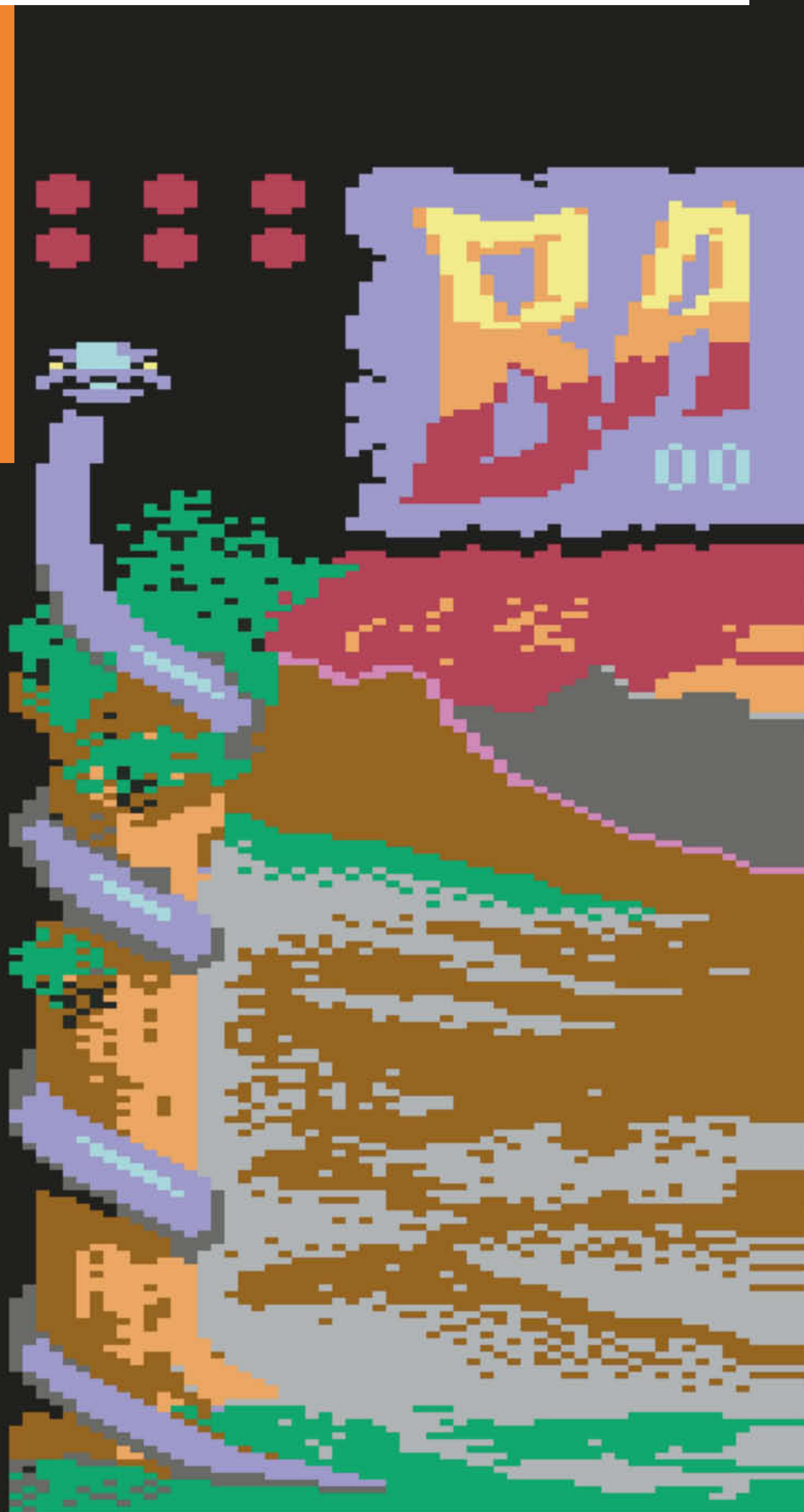
Als *Conan*-Fan gelüstete es ihm nach einem Kampfspiel mit Barbaren. Heraus kam dabei *Barbarian*, das in Deutschland den Untertitel *Der mächtigste Krieger* trug. Und Meister Brown war ehrgeizig! Ruckelige Sprites, die mit abgehackten Bewegungen aufeinander einprügelten, waren unter seinem Niveau. Stattdessen entwickelte er 16 Bewegungsabläufe, die er höchstpersönlich aufführte und sich selbst dabei filmte. Die dienten als Grundlage für die Animationen des Kriegers. Sein Team musste Schritt für Schritt jede Stufe per Hand auf die *Barbarian*-Grafik übertragen. Die Mühen sollten sich lohnen. Denn die Kampfanimationen waren auf dem C64 ohne Konkurrenz und sollten das Ihre zum Erfolg des Spiels beitragen. Dabei blieb die Spielgeschwindigkeit hoch genug, um anders als beim deutlich lahmeren *Karateka* gut spielbar zu bleiben. Im Spiel galt es, acht Gegner (bei den späteren Versionen für Atari ST und Amiga waren es zehn) plus einen Zauberer im Schwertkampf zu besiegen, um eine Barbarenprinzessin zu befreien. Das *Barbarian* von Palace Software darf man übrigens nicht mit dem kurze Zeit später erschienen *Barbarian* von Psygnosis verwechseln, einem mehr als öden Jump-and-Run.

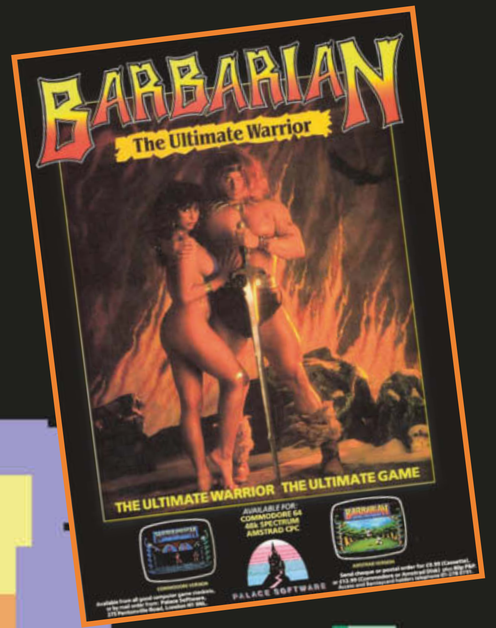
Apropos Prinzessin: Die tauchte im eigentlichen Spiel kaum auf. Doch irgendein schlauer Mensch bei Palace Software kam auf die brillante Idee, für die Covergestaltung auf echte Menschen zu setzen. Und so fand sich neben einem muskelbepackten Adonis auch noch Maria Whittaker als knapp bekleidete Prinzessin Mariana prominent platziert in den Spieleregalen wieder. Das ist nicht die Tochter von Schlager-Roger, sondern eines der Seite-3-Busenmädchen der britischen Boulevard-Zeitung *The Sun*, eine Quasinachfolgerin von Samantha Fox. Dazu gab es noch ein Poster von Dame und Krieger, das böse Zungen als den besten Kopierschutz für Barbarian bezeichneten. Denn Raubkopierer mussten darauf natürlich verzichten.

Frau Whittakers fotogener Einsatz führte zu Protesten der üblichen Verdächtigen. Die Gewaltdarstellung im Spiel, einschließlich dem Köpfen des Gegners und einem Gnom, der den Kopf dann auch noch wegkickte, war den Engländern offensichtlich schnuppe. Nicht so der deutschen BPjS, weshalb *Barbarian* für eine Weile auf dem Index landete. Erst nachdem das rote Blut grün wurde, durfte auch hierzulande weitergeköpft werden. Die schmucke Maria war hierzulande bei den Sorgenträgern kein Thema.

Wer Barbarian heute noch spielen will, findet eine nett gemachte und zudem kostenlose Version für den PC aus dem Jahr 2009. 2011 erschien eine Version für iOS, die mittlerweile aber nicht mehr erhältlich ist. 






BARBARIAN
The Ultimate Warrior
THE ULTIMATE WARRIOR THE ULTIMATE GAME
AVAILABLE FOR:
COMMODORE 64
48k SPECTRUM
AMSTRAD CPC
PALACE SOFTWARE


RBARIAN
500 00 01100
1PLR



Von Jörg Langer

PROJEKT WIEDERGEBURT

In der letzten Zeit wurden Fortsetzungen oder Remakes zu mehreren Retro-Hochkarätern angekündigt. ***Retro Gamer*** *hat die interessantesten für euch gesammelt.*

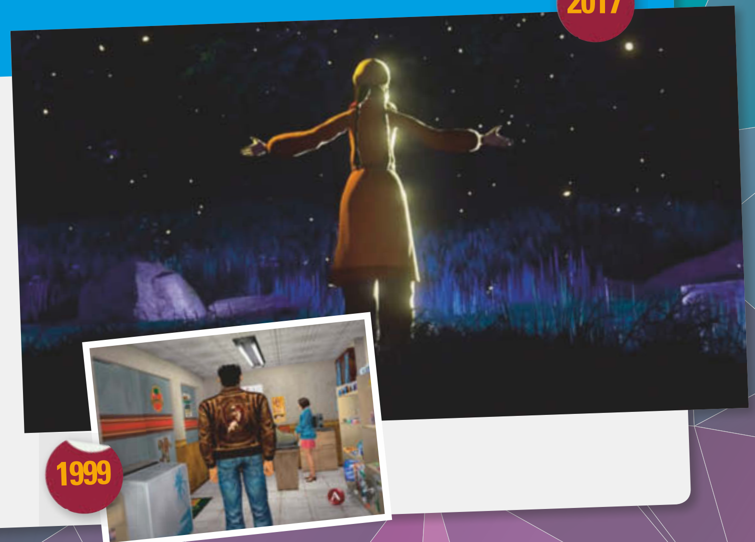
Schon immer hat die Spielebranche am liebsten bei sich selbst geklaut. Vor allem auf Konsole gibt es ständig dezent schönere „HD-Versionen" von früheren Hits – aktuell etwa *Halo Master Chief Collection* oder *Gears of War* für Xbox One oder *Heavy Rain, God of War* und *Uncharted 1–3* für PS4. Nintendo wiederum ist berüchtigt dafür, ihre Promi-Helden auf jeder neuen Plattform auflaufen zu lassen.

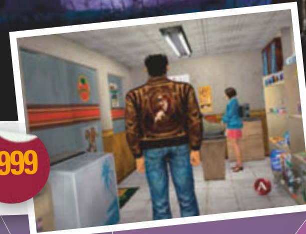
Doch um solche HD-Remakes und Aktualisierungen soll es hier nicht gehen, und erst recht nicht um den jeweils neuesten Teil von Serien, die sowieso alle paar Jahre eine Fortsetzung bekommen – so stehen bald *Deus Ex Mankind Divided*, *Fallout 4* und *Rise of the Tomb Raider* an. Wir wollen euch vielmehr Fortsetzungen oder echte Remakes empfehlen, die gerade zu uralten, sagenumwobenen Kultspielen entstehen.

Nicht alle interessanten Projekte hatten Platz in diesem Artikel, zwei Beispiele: Wer beim Titel *Shroud of the Avatar* aufhorcht, hat wohl früher *Ultima* gespielt: Das serverbasierte RPG wird von Serienvater Richard Garriott und Origin-Veteran Starr Long entwickelt. Und wieso *Mighty No. 9* erstaunliche 3,8 Millionen Dollar bei Kickstarter abräumte? Weil es eine inoffizielle *Mega Man*-Fortsetzung ist, mit einem der Originalschöpfer, Keiji Inafune, an Bord.

SHENMUE 3

Das Original: *Shenmue* (1999) gilt als eines der teuersten Spiele. Weil mittendrin vom Sega Saturn auf die Dreamcast gewechselt wurde, kamen Kosten von vermutlich über 50 Millionen Dollar zusammen. Der Mix aus Action-Adventure und RPG spielt in den 80ern in der (realen) japanischen Kleinstadt Yokosuka. Auf unserem Rachefeldzug gegen einen Chinesen erkunden wir das Städtchen und können allerlei Zeitvertreib nachgehen, etwa in der örtlichen Spielhalle oder in Kneipen.
Dornröschenschlaf: Trotz 1,2 Millionen Verkäufen holte *Shenmue* seine Kosten nicht rein. Sega schob 2001 noch *Shenmue 2* nach, dann war Schluss mit der von Yu Suzuki auf sieben bis neun Teile ausgelegten Serie: Sega hatte keine Lust, deswegen pleite zu gehen, ein dritter Teil war deshalb kaum vorstellbar.
Das neue Projekt: Im Juni 2015 startete Yu Suzuki eine Kickstarter-Kamagne zu *Shenmue 3*, die 6,3 Millionen Dollar einbrachte (ein Rekord für Videospiele). Es soll ein „wahrer Nachfolger" werden (für PC und PS4) und viele bekannte Elemente enthalten, aber auch neue Fans ansprechen.
Fan-Beglückungspotenzial: Gut, aber mit großer Fallhöhe: Für ein ambitioniertes Open-World-RPG ist die erzielte Summe nicht dermaßen hoch. Zu sehen gab's bislang außer belanglosen Renderszenen nichts.
Erscheinungstermin:
2017 (geschätzt)

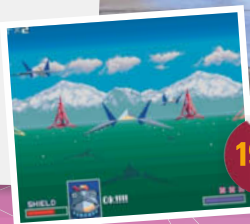

2017


1999

STAR FOX ZERO

Das Original: Als Argonauts *Star Fox* 1993 erschien, wirkte es wie die SNES-Antwort auf Origins *Wing Commander*: Ständig quatschen einen mitten im Raumschiff-Gefecht die Wingmen voll (ab *Star Fox 64* auch vertont). Spielerisch handelte es sich um einen Railshooter, der vor allem mit seiner 3D-Grafik, den Charakteren und der wendungsreichen Story um den Lylat-Krieg punktete.
Dornröschenschlaf: Obwohl es fix und fertig war, erschien *Star Fox 2* nie, laut Argonaut-Chef Jez San „kopierte Nintendo das Spiel Zeile für Zeile" für *Star Fox 64* (1997). Dort gilt es als eines der Highlights, doch seit 2006 (*Star Fox Command* für DS) erschien kein neues Spiel mehr, nur ein *Star Fox 64*-Remake für 3DS. Wieso, weiß nur eine gewisse Traditions-Firma in Kyoto.
Das neue Projekt: Zur E3 2015 kündigte Nintendo per Video – es war einer der letzten Auftritte des im Juli 2015 verstorbenen Nintendo-Chefs Satoru Iwata – *Star Fox Zero* an. Wir fliegen (fast) wie auf Schienen durch Tore, dürfen aber auch mal das Vehikel wechseln. Am besten gefiel uns beim Probespielen, dass wir optional in der Egoperspektive direkt auf dem Wii U-Gamepad fliegen dürfen.
Fan-Beglückungspotenzial: Hoch, da es sich trotz Neuerungen klar in die Serientradition einordnet.
Erscheinungstermin:
4. Quartal 2015


2015



1993

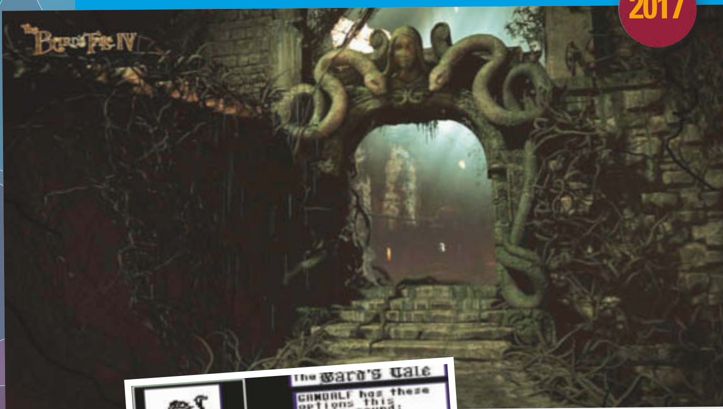
FINAL FANTASY VII

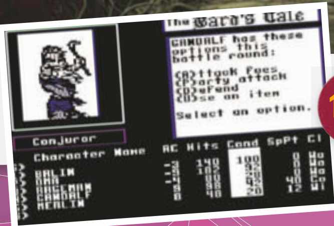
Das Original: *Final Fantasy VII* (siehe auch Retro Revival in dieser Ausgabe oder große Historie im **Retro Gamer** Special 1/2015) gilt vielen Spielern als der beste Serienteil bis heute; es ist episch, tiefsinnig, vielseitig.
Dornröschenschlaf: Obwohl Fans seit Jahren nach einem Remake lechzten, war noch bis Ende Mai 2015 die offizielle Aussage: zu aufwendig, zu teuer. Stattdessen sollte es eine typische „HD-Fassung" für PS4 geben, mit modernisierter Grafik.
Das neue Projekt: Unter frenetischem Jubel kündigte Square Enix auf der E3 2015 *Final Fantasy VII Remake* als echte neue Fassung an, um das sich ein großes, dediziertes Team unter der Leitung von Serienveteran Tetsuya Nomura (seit Teil 4 dabei) kümmert. Es könnte 2016 erscheinen.
Fan-Beglückungspotenzial: Da ist alles drin zwischen „Himmel auf Erden" und „Demonstrationen vor der Tokioter Firmenzentrale". Grafisch dürfte es bombastisch werden, die grundlegende Story wird wohl gleich bleiben – auch wenn sie nicht mehr in Textboxen erzählt werden wird. Doch das Remake konkurriert mit einem Spiel, das vor allem in den Köpfen der Fans seine Wirkung entfaltete. Projektleiter Nomura kündigte schon an, dass er keine Eins-zu-eins-Kopie plant, sondern spielmechanisch eigene Wege gehen könnte.
Erscheinungstermin: 2016 (geplant)





BARD'S TALE 4





Das Original: Bereits vor 1985 gab es Pseudo-3D-RPGs wie *Wizardry*, doch die erfolgreichen Vertreter wie *Ultima* oder *Questron* setzten auf 2D-Kacheln zur Darstellung der Spielwelt. Interplays *The Bard's Tale* verknüpfte schöne 3D-Grafik mit soliden *D&D*-Anleihen und einem spannenden, textbasiertem Kampfsystem. Vor allem war sein (einziger) Dungeon höllisch fies.
Dornröschenschlaf: Nach Teil 3 und dem Spin-off *Dragon Wars* war 1989 die Luft raus, das *Bard's Tale Construction Set* 1991 floppte. Durch die Pleite Interplays, wegen der Gründer Brian Fargo die Firma verließ (mehr im Interview in diesem Heft), schienen Fortsetzungen passé. 2004 brachte Fargo zwar ein neues *The Bard's Tale* heraus, aber als müdes Action-Adventure.
Das neue Projekt: Mit *Wasteland 2* (2014), der guten Fortsetzung eines weiteren Interplay-Klassikers, bewies Brian Fargo ein glückliches Händchen. Dasselbe versucht er nun mit *Bard's Tale 4*, das wieder ein waschechter Dungeon-Crawler werden soll.
Fan-Beglückungspotenzial: Hoch. Während *Wasteland 2* via Kickstarter fast 3 Millionen Dollar erzielte, schaffte *Bard's Tale 4* im Juni 2015 nur die Hälfte. Doch Dungeon Crawler sind kostengünstig machbar, wie *Legend of Grimrock* bewies. Dessen Beliebtheit verheißt Gutes für des Barden viertes Lied.
Erscheinungstermin: 2017 (geschätzt)

KING'S QUEST

Das Original: 32 Jahre ist Roberta Williams' *King's Quest* alt, das erheblich zum Aufstieg von Sierra Online beitrug. Es stellte eine Mischung aus Point-and-Click- und Textadventure dar: Man bewegte den Helden relativ frei durch einzelne Bildschirme, löste Rätsel aber mit Hilfe eines (sehr beschränkten) Textparsers. 1998 erschien Robertas letztes Werk, *King's Quest 8: Mask of Eternity*.
Dornröschenschlaf: 1996 kaufte CUC Sierra für 1,5 Milliarden Dollar, Ken Williams trat als CEO zurück. Durch einen Merger wurde aus CUC Cendant Software, die 1998 in einen großen Skandal verwickelt war: CUC-Manager hatten massiv Zahlen frisiert. Im November 1998, kurz vor Release von *King's Quest 8*, kaufte Havas Cendants Spieleabteilung. Daraus wurde Vivendi Games, die sich 2008 mit Activision zu Activision Blizzard vereinte.
Das neue Projekt: Weder das alte Sierra noch Roberta Williams haben etwas mit dem heutigen Sierra Entertainment oder dem neuen *King's Quest* zu tun. Das Grafikadventure ist ein Neustart und eine Hommage, aber kein Remake und erst recht kein neunter Teil.
Fan-Beglückungspotenzial: Wir haben die kurz vor Drucklegung erschienene erste (von fünf) Episode *Quest for the Crown* in etwa fünf Stunden durchgespielt – mit Spaß! Ob das Niveau gehalten wird, muss man sehen.
Erscheinungstermin: Episode 1 erschien am 28. Juli 2015.





20 JAHRE PlayS



» [PS1] Vor 20 Jahren ahnten die wenigsten, wie bedeutend dieses Logo heute sein würde.

tation

Die PS1 war die Konsole, die in Europa die Spielhallen leerfegte und das Heimspielerlebnis revolutionierte. **Retro Gamer** blickt 20 Jahre nach dem Deutschlandstart auf Sonys legendäre erste PlayStation zurück.

Im Jahr 2000 analysierte der damalige Executive Vice President von Sony Computer Entertainment Europe, Phil Harrison, in einer Rede die Ziele Sonys für die PlayStation in den zurückliegenden sechs Jahren. Was war das für eine Konsole, die aus dem Stand den langjährigen Marktführer Nintendo überflügelte und Segas Konsolen-Ambitionen nachhaltig erschütterte? Als Harrison seine Rede hielt, war Sega nur noch Monate davon entfernt, endgültig das Handtuch als Plattform-Hersteller zu werfen – die Dreamcast war im Schatten der PlayStation hoffnungslos gescheitert. Nintendo bereitete die Ablösung des N64 durch den GameCube vor – und von Atari hatte man seit der letzten Konsole Jaguar schon seit 1994 nichts mehr gehört.

Wie Harrison in seiner Rede im Jahr der Veröffentlichung der PlayStation 2 sagte, sollte nach Sonys damaliger Strategie die PS1 nicht weniger werden als „der Hoover der Videospiele", also ein Synonym für Videogames, wie es der Begriff Hoover im angelsächsischen Raum für den Staubsauger ist. In vielerlei Hinsicht wurde sie das tatsächlich, man denke nur an die offensichtlichen Schwierigkeiten deutscher Fußball-Nationalspieler, bei der Beschreibung ihrer unterhaltungselektronischen Freizeit eine andere Konsole als „PlayStation" zu nennen. Auch mancher Gelegenheitsspieler nutzt das Wort eher als Kategoriebegriff für „Videospiel-Konsole" als zur genauen Typbezeichnung.

Keine Spielekonsole vor der PS1 verkaufte sich häufiger, kaum eine hat so nachhaltig zur Popularität von Konsolen und Spielen beigetragen. Gewiss hat es schon vor ihr viele großartige Konsolen gegeben, aber keiner war es so gelungen, den Mainstream zu erreichen oder 9,5 Jahre nach dem Japan-Start (am 3. Dezember 1994) mehr als 100 Millionen Geräte an den Mann zu bringen. „Vorher war Gaming etwas für junge Leute und Computerfreaks, mit der PS1 wurde es zur zuverlässigen Massenunterhaltung", sagt der aktuelle Europa-Chef von Sony Computer Entertainment, Jim Ryan. Deutschland-Chef Uwe Bassendowski ergänzt: „Die PS1 brachte erstmals echte 3D-Spiele ins Wohnzimmer und streifte außerdem das Kinderzimmer-Image der Konsolen ab."

Bemerkenswert ist der große Erfolg und der Einfluss der PS1 auf die Branche besonders, weil







» Zwei Spieler konnten direkt miteinander spielen, für mehr brauchte es einen Multitap-Adapter.

Sony im Konsolensegment damals ein Neueinsteiger war. Wie also kam es zu diesem überwältigenden Erfolg?

Auf diese Frage gibt es viele Antworten. Nick Burcombe, Lead Designer des Rennspiels *WipEout*, erklärt es so: „Ich denke, Sony hat es außerordentlich gut verstanden, die PS1 als eine brandneue Art des Spielens und Game-Designs zu präsentieren." Er fährt fort: „Sonys Botschaft vor dem Launch, wie viel Power die PlayStation habe, reichte schon, um die Aufmerksamkeit der Spieler zu erregen. Obwohl doch auch Segas Dreamcast 3D-Fähigkeiten hatte und ebenfalls Discs nutzte. Die Dreamcast war eine gute Konsole, aber die Botschaft war klar: Die PlayStation war noch besser! Diese Strategie funktionierte sehr gut."

Über die Ursprünge der PlayStation wurde bereits viel erzählt. Es ist die Geschichte zweier Unternehmen, Sony und Nintendo, die im Jahr 1988 einen Vertrag unterzeichnen. Darin einigen sich die beiden Seiten über die Herstellung einer CD-ROM-Erweiterung für das SNES, in der sogenannte „Nintendo Super Discs" zum Einsatz kommen sollten, aber parallel auch Module. Sony war in der Kooperation für die Unterstützung von Video-CDs zuständig und nannte die geplante stationäre Spielekonsole Play Station – damals noch mit Leerzeichen. Mit viel Tamtam zeigte Sony die Kreation 1991 auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas.

Nur wenige Stunden nach der Präsentation bekam Nintendo kalte Füße und kündigte den Vertrag, da man befürchtete, Sony könnte am Ende für das gemeinsame Projekt allein die Lorbeeren ernten. Am Tag darauf, gab Nintendo bekannt, nun mit Philips zusammenzuarbeiten.



MARTYN BROWN
VIDEOSPIEL-ENTWICKLER

»Damals ging alles um 3D, besonders die T-Rex-Demo machte die Runde. Unser größter PlayStation-Hit war allerdings ein 2D-Spiel: *Worms*.«



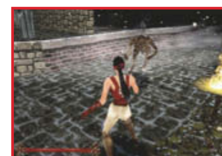
PAUL RANSON
FRÜHER BIG RED SOFTWARE

»Levels, Cutscenes und Musik die man früher zusammenquetschen musste, konnten nun schneller und in einer Art entwickelt werden, die der Qualität in Filmen nahekam. Die PS1 war der Startpunkt hollywoodreifer Unterhaltung bei Videospielen.«

Der damalige Sony-Chef Norio Ohga ordnete an, ohne Nintendos Beteiligung weiter an dem Projekt zu arbeiten, da bereits viel Zeit und Geld hineingeflossen waren. Ken Kutaragi, der seine Karriere in Sonys digitalem Forschungslabor begonnen hatte, sollte die Konsole konstruieren. Der damalige Codename: PSX.

Kutaragi griff dabei auf Ingenieure zurück, die bei Sony zuvor an einer geometrischen Grafik-Engine namens System-G gearbeitet hatten. Diese konnte in Echtzeit 3D-Textur-Mapping berechnen. 1992 präsentierte er seinen Vorgesetzten einen Prototyp der PSX. Doch die Entscheidungsträger – im Denken voll auf die Unterhaltungsindustrie, nicht aber die Spielebranche ausgerichtet – waren nicht leicht zu überzeugen. Es gab Widerstand in der Sony-Führung, in der Spielebranche aktiv zu werden.

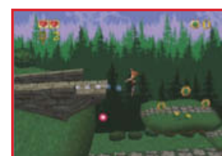
Doch Oberboss Ohga, der vermutlich immer noch über Nintendos Rückzieher verärgert war, sprach ein Machtwort. Er ließ die Entwicklung fortsetzen und billigte gar die Entscheidung, den britischen Publisher und Spieleentwickler Psygnosis zu kaufen, um von Anfang an ein eigenes westliches Spielestudio für Exklusivtitel zu besitzen. Das war vor allem deshalb überraschend, da japanische Unternehmen bis heute die starke Tendenz zeigen, Kreativprozesse und Produktentwicklungen intern zu bewerkstelligen.



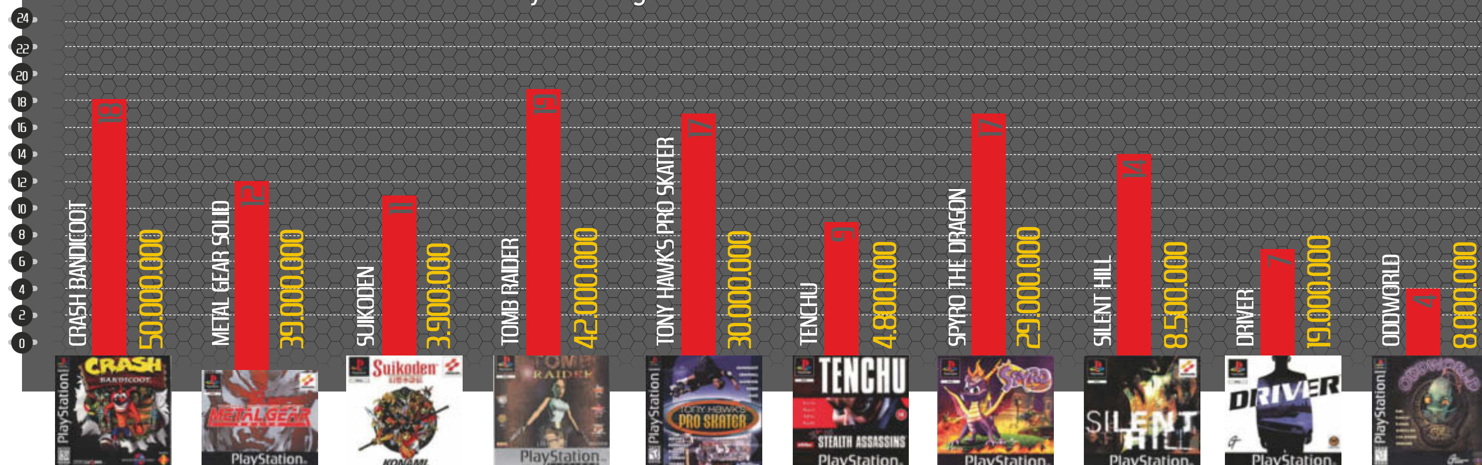
» [PS1] Das Survival-Horror-spiel *Nightmare Creatures*.



» [PS1] Cliff Bleszinskis liebstes PS1-Spiel: *Jumping Flash*.



» [PS1] Der 2,5D-Plattformer *Pandemonium*.



» Auf die CDs der PlayStation passten viel mehr Daten als auf Module anderer Konsolen.



JAN KLOSE

CREATIVE DIRECTOR DECK13

»Viele der ersten Titel haben mich geprägt: *Tomb Raider, Soul Blade, Resident Evil, WipEout* und *Final Fantasy VII* sind für mich heute noch unerreichbare Legenden. Die PlayStation verdrängte den verstaubten PC, dem immer etwas Beamtenhaftes anhaftete, und war die erste Spielkonsole, die sich wirklich erwachsen anfühlte.«



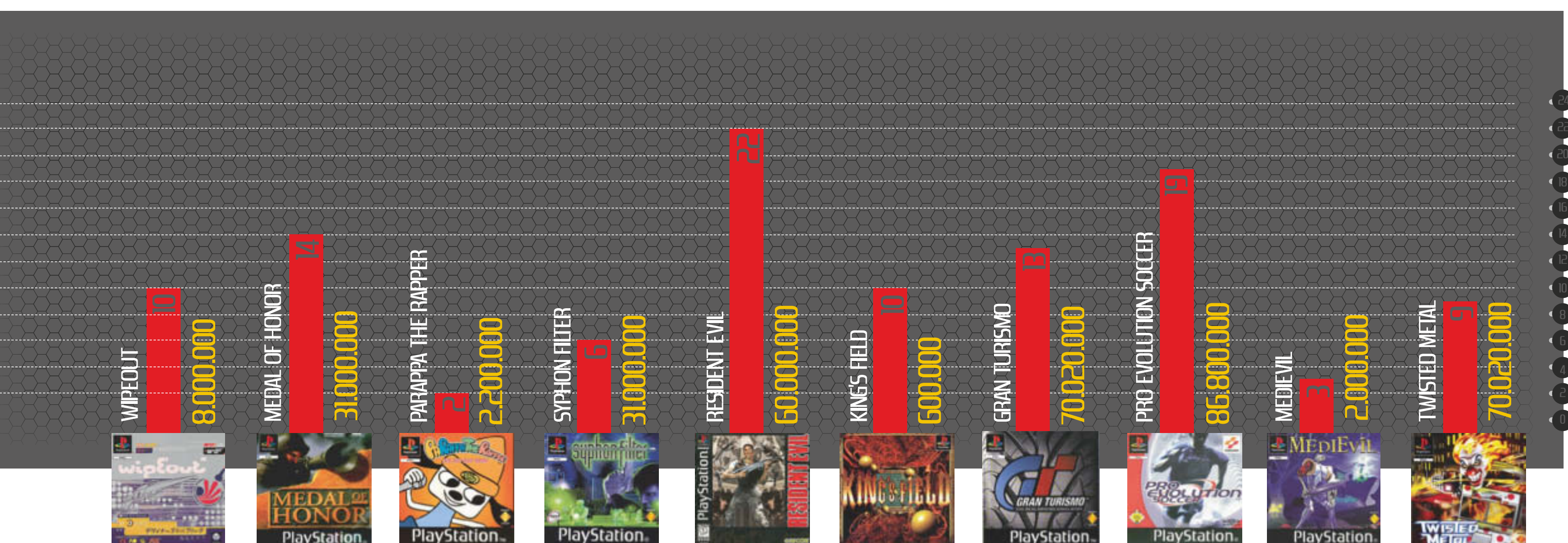
» Ja, selbst der Power-Knopf von Sonys Konsole war sexy.



» Zum Speichern brauchte man Memory Cards, was Zusatzkosten bedeutete.



» An zusätzlichen Ports wie diesem kann man diverse Peripherie-Geräte nutzen.



Es wurde weiter an der PlayStation (nun ohne Leerzeichen) optimiert, bis sie dann im Dezember 1994 in Japan ihre Verkaufspremiere feierte. Mancher Spielefreak in Deutschland zahlte bis zu etwa 2.400 DM für einen Direktimport, weil es bis zum Release im Westen noch bis 1. September 1995 (USA) beziehungsweise 29. September 1995 (Europa) dauern sollte.

In Deutschland erschien die PS1 für nicht gerade günstige 599 DM. Doch der Preis wurde akzeptiert. Und nicht nur die Kunden, sondern auch erfahrene Entwickler waren begeistert von der Konsole. So erinnert sich Brian Baglow, Autor des ersten *Grand Theft Auto*: „Zwei Worte: Dino-Demo!" Er meint damit eine Tech-Demo mit einem komplett in 3D animierten Saurier, die Vorbesteller der Konsole erhielten. „Als ich den riesigen, gehenden T-Rex sah, war ich völlig perplex und eingeschüchtert."

Die PlayStation, der im Jahr 2000 eine kleinere, überarbeitete Variante namens PSone folgte, verfügte auch über einen sehr gut in der Hand liegenden, sauber verarbeiteten Controller, der Schluss machte mit dem flachen Design anderer Pads. Er ersetzte zudem Buchstaben durch Symbole, die noch heute ein Markenzeichen der PlayStation sind. Nicht zuletzt das Design der PS1 selbst war für damalige Augen ungewöhnlich, schnittig und modern – wobei das Konzept der einsteckbaren Speichersticks (mit 15 Blöcken à 8 KB) vom Neo Geo stammte.



DAVID DARLING

CEO VON KWALEE & EX-CODEMASTERS-CHEF

»Es war die erste gute 3D-Spielekonsole, die große Marktanteile erwarb. Sony unterstützte und ermutigte Entwickler aktiv. Es hat mehr Spaß gemacht, Spiele mit 3D-Modellen und Polygonen zu entwickeln als 2D-Spiele, wie wir sie jahrelang für Plattformen wie Sega Mega Drive machten.«

Das Wichtigste aber: Für die PS1 gab es massig gute Spiele. Am Starttag standen acht Stück zur Verfügung, von denen Namcos Rennspiel *Ridge Racer* mit fetten 3D-Fahrzeugen, breiten Strecken, toller Musik und erinnerungswürdiger Sprachausgabe besonders herausstach. Es war einer der Titel, die eindrucksvoll demonstrierten, dass Spiele eine genauso intensive Wirkung haben können wie Filme oder Musik – oder gar mehr als diese. *Ridge Racer* war eine nahezu perfekte Umsetzung der berühmten Spielhallen-Reihe und einer der Gründe, weshalb es Sony am ersten Tag in Japan auf 100.000 verkaufte PlayStations brachte.

Die 3D-Fähigkeiten der PS1 erwiesen sich als besonders zugkräftig, nicht zuletzt, da die Videospiele im Zuge dessen einen erwachseneren Anstrich bekamen und



» [PS1] Kein Zweifel: Die spitzbrüstige Lara Croft war ein entscheidender Faktor für den Erfolg von *Tomb Raider*.

UNTER DER HAUBE

Die Komponenten, die die Magie ermöglichen.

RAM

■ In der PlayStation sind 2 MB Arbeitsspeicher verbaut. Das klingt aus heutiger Sicht nach wenig, damals aber reichte es völlig aus. Zusätzlich gibt es einen 4-KB-Cache, wodurch mehr Befehle am Stück abgearbeitet werden konnten. Außerdem gibt es einen 1 MB großen Grafikspeicher.

LASER

■ Wie in jeder Konsole gibt es Schwachpunkte in der Hardware. Bei der PlayStation ist es der Laser zum Lesen der Disc im Laufwerk, der zu den bekanntesten Hardware-Fehlern führte. Er konnte ersetzt werden, risikofreudige Spieler bevorzugten die günstigere Option und stellten die Konsole in den prekärsten Lagen auf, damit sie wieder Discs liest.

MOTOR

■ Der befriedigende Klang beim Booten eines Spiels kommt von diesem 2-fach-Speed-Laufwerk, das bis zu 300 KB Daten pro Sekunde ausliest. Bei intensiver Nutzung kann der Motor verschleißen, was Lesefehler bedingen kann. Wer den sogenannten „Swap Trick" für Importspiele nutzt, riskiert, die Kunststoff-Spindel zu zerstören.

SLOTS FÜR CONTROLLER / MEMORY CARD

■ An den vier vorderseitigen Steckplätzen können je zwei Controller und zwei Memory Cards verwendet werden. Die Controller-Ports können aber die Eingabe mehrerer Controller zugleich übermitteln, was der anschließbare Multitap beweist. In manchen Spielen könnt ihr nur den ersten Memory-Card-Slot nutzen, um zu speichern.

NETZTEIL

■ Manche Konsolen nutzten extern angestöpselte Netzteile, um Größe und Wärmeentwicklung des Geräts niedrig zu halten. In der PlayStation war alles intern. Sony verkleinerte das später erschienene PSone-Modell, das weiß und nicht mehr grau war. Vor allem half dabei, das Netzteil zu einem externen zu machen.

CPU

■ Der mit 33 MHz getaktete 32-Bit-Prozessor R3000 liefert die Grafikpower. Die PlayStation konnte damit rund 360.000 Polygone pro Sekunde berechnen. Auch wenn der Fokus auf 3D lag, waren mit dem Grafikprozessor auch 2D-Spiele möglich.



CHARLIE CHAPMAN

NET-YAROZE-PROGRAMMIERER

»Kein Zweifel: Der Wechsel von Modulen zur CD senkte die Einstiegshürden und führte zur Entwicklung von mehr Spielen, von denen es manche sonst vielleicht nie gegeben hätte."

WIE SONY DAS GAMING COOL MACHTE

Warum die PlayStation eine so wegweisende Konsole war.



WERBUNG

■ Früher hätten Werbeagenturen in ihren Kampapagnen für Games auf dieselbe Zielgruppe abgezielt wie Spielzeughersteller. Zunächst Sega und danach noch stärker Sony brachen mit dieser Tradition. Mit spannenden, originellen Werbemaßnahmen sorgte Sony dafür, dass der Mainstream über die Marke sprach und sich dafür interessierte.



CD-ROM

■ Module waren in der Herstellung teuer und boten vergleichsweise wenig Speicherplatz. Das CD-ROM-Format war zwar viel langsamer beim Laden, bot dafür jedoch Platz für riesige Welten, aufwendige Render- oder FMV-Szenen sowie Musik in Audio-CD-Qualität.

NIGHTCLUBS

■ Spielstationen mit Titeln wie *WipEout* in Bars und Nachtclubs zu platzieren, erwies sich als genialer Schachzug Sonys. Jungen Erwachsenen, die im Leben keine „Daddelkiste" angefasst hätten (zumindest nicht öffentlich …), wurde so suggeriert: Die PlayStation ist cool!





NEW KID ON THE BLOCK

■ Auch etablierte Hersteller, vor allem Sega, buhlten um neue Zielgruppen. Allerdings war keiner davon so erfolgreich wie der neue Konkurrent Sony, der sich nicht um alte Fans und zementierte Vorlieben zu kümmern brauchte.



SPIELE MIT SUBSTANZ

■ Die Spiele auf PlayStation boten nicht nur eine beeindruckende Grafik, auch die Spielwelten und -mechaniken wurden komplexer, die Spielzeit teils erheblich länger. Bei den 16-Bit-Spielen dauerte nur eine Handvoll mehr als 20 Stunden, RPGs für die PS1 erreichten oft um die 100 Stunden Spielzeit.

PIRATERIE

■ Wie erreicht man den Mainstream besser als mit „kostenlosen" Spielen? Kein normaler Mensch konnte Module „raubkopieren", doch dank immer günstigerer CD-Rohlinge und Brenngeräte war es möglich, illegal kopierten Code auf der PlayStation abzuspielen. Obwohl bestimmt nicht von Sony gewollt, trug somit Piraterie zum Boom der Konsole bei.



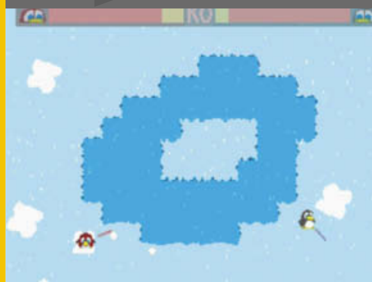


ERWACHSENE SPIELE

■ Je besser die Grafik wurde, desto mehr Entwickler waren in der Lage, in Spielen erwachsene Geschichten zu erzählen und Themen anzuschneiden, die mit simplerer Grafik vielleicht nicht so gut hätten vermittelt werden können. Grafik, Sound und Umfang der Spiele führten zu einer Ära, in der Games genauso packend sein konnten wie Filme. Diese emotionalere Bindung sorgte dafür, dass man Spiele als Unterhaltungsmedium auch außerhalb der Core Gamer ernster nahm.

NET YAROZE

■ Das Net Yaroze gab Studenten und Hobbyentwicklern die Chance, PlayStation-Spiele zu machen, und hob damit die Abschottung des Konsolenmarkts auf. Mit dem kleinen Dev-Kit entwickelte sich eine lebendige Community – wie 15 Jahre zuvor im Heimcomputer-Markt.





3D-GAMING

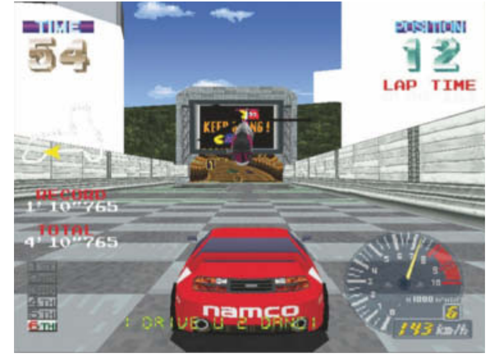
■ Clevere Programmierung erlaubte auf älterer Hardware bereits 3D (oder 3D-ähnliche Grafik), aber erst die PlayStation war als Konsole in der Lage, echte 3D-Welten zu rendern. Man mag das zwar heute kaum noch glauben – Polygongrafik altert schlechter als 2D-Grafik –, aber was die PS1 zur damaligen Zeit zeigte, haute die Konsoleros regelrecht um.



» [PS1] *Parappa The Rapper* bildete die Grundlage der heutigen Rhythmus-Spiele.



» [PS1] Schon die umwerfende Eröffnung zeigte die Power der PlayStation: *Tekken II* war eine Offenbarung.



» [PS1] *Ridge Racer Revolution* war der zweite Teil von Namcos Rennspiel auf PlayStation.

damit deren Image positiv beeinflussten. Statt Spielekonsolen vorrangig als Spielzeug wahrzunehmen, mit dem sich Kinder und Jugendliche ins abgedunkelte Kämmerchen verkrochen, schien die PS1 etwas zu sein, das Eltern und Kinder gemeinsam vom Sofa aus nutzen wollten.

„Die PS1 brachte die Idee des wahren 3D-Gamings in die Wohnzimmer und in den Massenmarkt", sagt Cliff Bleszinski, dessen erstes Spiel *The Palace Of Deceit: Dragon's Plight* im Jahr 1991 erschien. „Die PS1 schaffte es als erste Spielekonsole, nicht mehr als Spielzeug wahrgenommen zu werden. Sondern als elektronisches Konsumgut, das Zwölfjährige genauso anspricht wie 35-Jährige." Das lag zum einen am Image der PS1, das Sony aufzubauen verstand, zum anderen an den Spielen. Und damit die Entwickler frühzeitig den Sprung vom gewohnten 2D aufs neue 3D wagten, tat Sony alles, um sie dabei zu unterstützen. Denn während auf dem PC Titel wie *Doom* oder *Descent* schon gut mit den Möglichkeiten dieser Technik zurechtkamen, war das Erschaffen von 3D auf Konsolen vor der PS1 eine gewaltige Herausforderung.

Das SNES etwa hatte den Textur-Mapping-Modus Mode 7, mit dem zumindest Pseudo-3D-Grafik wie in *Mario Kart* und *Pilotwings* möglich war. Dargestellt werden konnte allerdings immer nur eine plane oder gekrümmte Ebene, also nichts mit echter Oberflächenstruktur.

Michael Troughton war damals bei Reflections für *Destruction Derby* zuständig, ein weiterer der aufsehenerregenden frühen 3D-Titel für die PS1. Seine Analyse zu Mode 7: „Es gab eine Handvoll Spiele, die den Super-FX-Chip auf SNES nutzten. Aber es war kein vollwertiger Grafikprozessor, wie ihn dann die PS1 bot. Außerdem war er sehr limitiert."

Der Sega Saturn wiederum war eine leistungsstarke Konsole mit zwei SH2-RISC-Prozessoren und mehreren dedizierten Co-Prozessoren für Audio, Video, Sprites und Polygone. „Aber das Ding war unglaublich schwierig zu programmieren", beklagt sich Michael. „Programmierer hatten wenig Erfahrung mit Multiprozessor-Systemen, was sie in ihrer Arbeit behinderte." Die PS1 öffnete mit ihrem benutzerdefinierten Grafik-Prozessor und der hardwarebasierten Geometrie-Engine das Thema 3D auf einen Schlag für die breite Masse der Entwickler, was auch Michael Troughton bestätigt: „Tatsächlich war ich total erstaunt, dass die PS1 dieselbe CPU wie die damals gut 7.000 Euro teure Grafik-Workstation von Silicon nutzte, die wir zur Erstellung von 3D-Umgebungen verwendeten. Heute kann fast jeder Programmierer mit grundlegendem mathematischen Wissen ein 3D-Spiel schreiben."

Mit Spielen wie Namcos *Ridge Racer*, dem pfeilschnellen SF-Rennspiel *WipEout* oder dem Plattformer *Jumping Flash* (den Cliff Bleszinski als sein liebstes PS1-Spiel bezeichnet) wurde 3D zum obersten Aushängeschild der PlayStation und befeuerte gleichzeitig den Bedarf nach neuen 3D-Spielen. Es gab zwar einige Ausnahmen wie *Oddworld*, aber mit Titeln wie *Tekken* und *Battle Arena Toshinden* wurden in der Folge vor allem 3D-Freunde bedient.



MARTIN HOLLIS

ARBEITETE AN GOLDENEYE:007

»Sony kultivierte die Verbindung der PS1 zu Musik und Club-Kultur. Ohne das sind Spiele wie *Dance Dance Revolution, SingStar, Guitar Hero* oder *Rock Band* kaum denkbar."

Der Siegeszug der 3D-Spiele veränderte die Spielebranche indirekt noch auf andere Weise. In 3D zu entwickeln war komplexer, weshalb größere Teams gebraucht wurden. Programmierer und Grafiker, denen diese Technik Schwierigkeiten bereitete, bekamen im Regelfall ein Problem, denn 3D wurde nun auch auf allen anderen Plattformen erwartet. „Der Wechsel zu 3D bedeutete eine Menge Arbeit und erforderte das Erlernen neuer Fähigkeiten", erinnert sich Ste Pickford, der ein Cartoon-Spiel namens *DragonTales: Dragon Seek* entwickelte. „Auf die 512 MB fassenden CDs passte viel mehr Grafik drauf, also nutzten wir das."

Sony verweigerte anfangs sogar die Freigabe für Spiele mit 2D-Grafik, da 3D das wesentliche Verkaufsargument sein sollte, mit dem man eine neue Gruppe von Gamern ansprechen wollte. Ste seufzt: „Die Folge davon war, dass alle Entwickler 3D-Spiele machen mussten, obwohl das für uns noch komplettes Neuland war. Ich finde, das hat die PS1-Spiele eine Zeitlang zurückgeworfen. Ich glaube, die PS1 hätte mit ein paar 2D-Titeln richtig gerockt – wir alle hatten das Können und die notwendigen Werkzeuge für fantastische 2D-Spiele gehabt."

Aber viele Studios eigneten sich schnell die nötigen neuen Fähigkeiten an. „Ich habe erlebt, wie viel harte Arbeit es ist, sich an die technischen Gegebenheiten jeder neuen Konsolen-Generation anzupassen", berichtet uns Michiteru Okabe. Er war unter anderem für die Konzept- und Spielgrafik im 1999 veröffentlichten *Armoured Core: Master Of Arena* verantwortlich und zuletzt Producer des 2015er Titels *Resident Evil Revelations 2*. Okabe-san erinnert sich an seinen Versuch, Texturen wiederzuverwenden, um einen riesigen Schauplatz umzusetzen – bis ihm der Speicherplatz ausging und er in letzter Minute alles wieder umdesignen musste.

Sony tat sehr viel dafür, die Entwickler zu unterstützen, wie sich Paul Hughes, damals bei EA, erinnert. Er lobt die exzellente Dokumentation des Entwickler-Kits sowie die Entwickler-Tools. Sony schraubte auch die technische Anforderungsliste für Spiele in unbekannte Höhen. Dadurch war die Barriere insbesondere für kleinere Studios zwar sehr hoch, gleichzeitig erhöhte sich damit aber automatisch die durchschnittliche technische Produktqualität.

Paul selbst empfand den Übergang zu 3D allerdings als schmerzlos: „Ich hatte bereits seit den späten 80ern 3D-Engines geschrieben, von daher hatte ich ein gutes Verständnis für Grafik-Pipelines. Die PS1 war atemberaubend, da sie texturierte und schräge Dreiecke abbilden konnte und ich mich nicht um jeden Taktzyklus kümmern musste, wie es bei einem Software-Renderer der Fall gewesen wäre. Die PS1 bot waschechtes Alpha-Blending, das bei Partikeln, Post-Effekten und so weiter qualitativ eine Stufe draufsetzte."

Trotz der fortschrittlichen Technik hatten die allgemeinen Medien Zweifel, dass ein neuer Wettbewerber Erfolg am Markt haben könnte. Im Mai 1995 veröffentlichte die New York Times den Artikel „Videospiel-Krieg im Hardware-Bereich deutet sich an". Dieser beschrieb den Plan, mit den neuen 32-Bit-Mikroprozessoren und 3D-Grafik die 16-Bit-Plattformen zu verdrängen, um sich die Vorherrschaft im 4 Milliarden US-Dollar schweren Videospiel-Markt zu erkämpfen. Sony, 3DO und Sega wurden im Artikel für die Preise ihrer neuen Konsolen kritisiert: „Nintendo of America und Atari halten am bekannten Modul-Format fest



JAMES RUTHERFORD

NET-YAROZE-PROGRAMMIERER, ARBEITETE SPÄTER AN *STUNTMAN* UND *DRIV3R*

»Net Yaroze gab der PlayStation eine ganz neue Dimension. Es war toll, Spiele auf einem aktuellen, leistungsfähigen System zu entwickeln. Unser Ansporn war, die Spiele auf die Cover-Discs von Magazinen zu kriegen.«



STEWART GILRAY
CEO VON JUST ADD WATER

»Man muss bedenken, dass vor 20 Jahren Heimkonsolen kein 3D konnten, das irgendwie vergleichbar mit Spielhallen-Automaten gewesen wäre. Als wir unsere aus Japan importierte PlayStation mit *Ridge Racer* zum Launch bekamen, saßen wir alle zusammen und rasten über die Piste, als ob wir die Automatenversion spielten. Das hat uns umgehauen.«

» Der PlayStation-Controller erfuhr mehrere Revisionen. Mit dieser kamen analoge Sticks dazu.

EHRWÜRDIGER DUALSHOCK
Die Evolution des PlayStation-Controllers bis heute.

PLAYSTATION-CONTROLLER
Mit dem Original-Controller kamen wir erstmals in Kontakt mit den Button-Symbolen der PlayStation. Anders als die meisten anderen Pads nutzte er vier statt zwei Schultertasten.



DUAL ANALOG
Die Spieler wünschten sich eine präzisere Steuerung in den 3D-Spielen. Die beiden Analogsticks erfüllten den Wunsch und erlaubten besonders in Shootern eine sehr genaue Bewegung.

DUALSHOCK
Äußerlich dem Dual-Analog-Controller ähnlich, verfügt der Dualshock über zwei Vibrationsmotoren. Hinzu kamen mit L3 und R3 zwei neue Buttons, die per Druck von oben auf die Sticks ausgelöst wurden. Das erste Spiel, das zwingend einen Dualshock zum Spielen voraussetzte, war das Jump-and-run *Ape Escape*.

DUALSHOCK 2
Optisch und technisch ist dieses Pad dem ersten DualShock sehr ähnlich (tatsächlich funktioniert das Original sogar an der PS2). Ein große Änderung gibt es aber: Jeder wichtige Button ist nun analog statt digital.



und verkaufen diese für beträchtlich geringere Beträge.“ Damit verkannte die New York Times komplett, dass just die Abkehr von teuren Modulen zu den günstigeren und viel mehr Daten fassenden CDs ein entscheidender Erfolgsfaktor sein würde.

Wie sich herausstellte, war das CD-ROM-Laufwerk extrem wichtig für den Weg von Sony zur Spitze der Plattformhersteller. Das Format selbst hatte Sony übrigens zusammen mit Philips bereits 1982 entwickelt. Tom Kalinske, der damalige CEO von Sega of America, erinnert sich: „Sony war unser Hauptpartner, als wir unsere ersten CD-ROM-Spiele für Mega Drive entwickelten. Damals wusste keiner von uns, wie man für ein optisches Speichermedium Spiele entwickelt, aber wir dachten alle, es würde eine große Sache werden, die Zukunft der Spielekonsolen.“ Die CD-ROM war günstiger in der Herstellung und sparte aufgrund der geringeren Größe auch Lagerkosten.

„Der Wechsel zur Disc war ein großer Schritt, aber ein absolut notwendiger“, sagt Dave Ranyard, der aktuelle Chef von Sonys London Studio. „Vorher nutzten wir Module und davor dedizierte Hardware-Platinen. Die sehr viel größere Datenmenge verbesserte die Spiele unendlich – grafisch, mit Blick auf die Musik und auch in Bezug auf den Umfang.“

Die CD-ROM ermöglichte zudem, größere Datenmengen zu streamen. Dank der MDEC-Hardware war es möglich, Filme in 16-Bit-Farben wiederzugeben. „Du hattest natürlich auch Sound in CD-Qualität, den du direkt vom Medium streamen konntest, anstatt die alles andere als herausragenden MIDI-Tracks zu verwenden“, lobt Paul Hughes. „Alles hatte einfach mehr Qualität – angefangen bei der Boot-Sequenz nach dem Einschalten.“

Die PS1 machte CD-Soundtracks zum Standard für Games. Bis zu diesem Zeitpunkt kannten viele Spieler bloß mittels Chips erzeugte Musik. Sie mochten sie, doch, wie Colin Anderson es formuliert: „… als sie plötzlich Stücke hören konnten, die eindeutig den Chemical Brothers oder Leftfield zuordenbar waren, empfanden viele die gewohnte Chip-Musik als unerträglich.“ Und Colin muss es wissen, er leitete das Soundteam von DMA Design von 1993 bis zur Gründung von Denki, dem weltweit ersten digitalen Spielzeug-Unternehmen.

„Es erforderte einige größere Investitionen bei der Audio-Entwicklung, um Teams von der Chip-Musik auf CD-Qualität wechseln zu lassen“, führt Colin weiter aus. „Ich stand da an vorderster Front, als wir das Audio-Design für das Spiel machten, aus dem schließlich *GTA* wurde. Als die Entwicklung begann, gingen wir von Chip-Musik aus. Aber weniger als sechs Monate später war klar, dass wir es anders machen mussten, wenn wir mit den anderen Spielen mithalten wollten. *WipEout* war das schlagende Argument, um DMA-Boss Dave Jones zu überzeugen, dass wir ein eigenes Musikstudio brauchten.“

Die PS1 hielt auf eine Weise in die Popkultur Einzug, wie es noch keiner anderen Spielekonsole gelungen war. In Lifestyle-Magazinen wurde darüber berichtet, Promis ließen sich mit einem Controller in der Hand abbilden. Der englische Torhüter David James fand eine besondere Entschuldigung dafür, dass er 1997 drei Treffer gegen Newcastle kassierte: „Ich habe wohl etwas übertrieben, als ich stundenlang *Tekken II* und *Tomb Raider* spielte.“

Musik und PlayStation gingen förmlich Hand in Hand, und die Entwickler begannen, beim Sound zu experimentieren und ihn stärker ins Zentrum der Spiele zu rücken. *Vib-Ribbon* und *PaRappa The Rapper* kann man als Vorläufer von Rhythmus-Spielen wie *Dance Dance Revolution* betrachten. Logischerweise machten sich dabei auch die aktuellen Trends der Musikbranche

» [PS1] Manche wollten *Crash Bandicoot* zum PlayStation-Maskottchen machen, aber die Konsole hatte einen Mario oder Sonic nicht nötig.

ESSENZIELLE EXTRAS

Die wichtigste Zusatzhardware der PS1.

5 Bilder: © Evan-Amos

POCKETSTATION



■ Die PocketStation ist quasi Sonys Gegenstück zum VMU der Dreamcast. Offiziell erschienen ist die Kombination aus Speicherkarte und digitalem Assistent mit LCD-Bildschirm nur in Japan. Sie wird von mehr als 50 Spielen unterstützt.

MEMORY CARD



■ Da auf den CDs nicht wie auf manchen Modulen gespeichert werden konnte, setzte die PlayStation auf die Memory Cards. Der Gesamtspeicher, in dem ihr euren Spielfortschritt festhalten könnt, liegt bei 120 KB, unterteilt in 15 Blöcke.

MULTITAP



■ Für die meisten Spiele reichten die beiden Controller-Steckplätze aus. Wer aber Spiele wie *Micro Machines V3* oder *Bomberman* mit mehr als zwei Leuten zugleich spielen wollte, brauchte den Multitap.

GUNCON



■ Die GunCon oder G-Con ist eine Lightgun, die Namco zusammen mit dem Rail-Shooter *Time Crisis 1997* für PlayStation in den Handel brachte. Das Lightgun-Spielerlebnis ist beinahe genauso gut wie in der Spielhalle.

GAMESHARK

■ Stöpselt ihr dieses Gerät in die Parallel-Schnittstelle ein, könnt ihr Cheats für Spiele freischalten oder auch sonstige Details im Spiel abwandeln. Mit dem GameShark könnt ihr sogar den Zugriff auf zusätzliche Szenen in *Final Fantasy VII* freischalten.



DUALSHOCK 3

■ Der nicht sonderlich geliebte Sixaxis-Controller der PS3 wurde relativ schnell durch den DualShock 3 ersetzt, der die Bewegungssensoren beibehielt, aber wieder eine Vibrationsfunktion besaß. Für ihn fiel der Sixaxis Mitte 2008 ersatzlos weg.



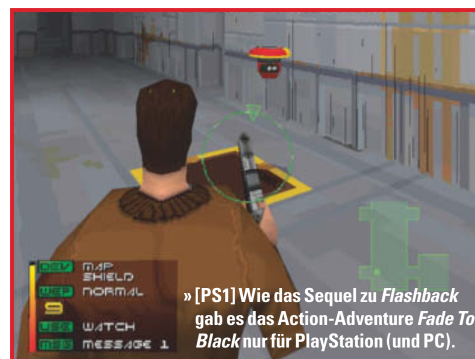
DUALSHOCK 4

■ Der DualShock für PS4 ist eine vollständige Überarbeitung. Er liegt besser in der Hand, die Trigger arbeiten genauer, es gibt ein Touch-Pad sowie eine Lightbar, die mit Hilfe der PS4-Kamera eine noch genauere Bewegungssteuerung ermöglicht. Neu ist auch der Share-Button, über den man Screenshots und Video speichern und teilen kann.





» [PS1] *WipEout* war einer der Launch-Titel der PlayStation in Deutschland.



» [PS1] Wie das Sequel zu *Flashback* gab es das Action-Adventure *Fade To Black* nur für PlayStation (und PC).

bemerkbar, sodass sofort Techno- und House-Klänge zu hören waren. Es gab auch Verknüpfungspunkte mit der in den 90ern wachsenden Underground-Clubkultur. So standen in vielen Clubs Spielstationen mit der PS1.

In London, New York, Tokio und Hunderten anderen Städten entspannten sich Club-Besucher fortan mit ein paar Runden *Virtua Fighter* oder *WipEout,* dem ersten Spiel mit lizenzierter Musik. „Es war nicht die Hardware, die das Gaming für immer veränderte, sondern die Art und Weise, wie es der PlayStation gelang, aus dem Jugendzimmer auszubrechen und den Mainstream zu erreichen", konstatiert Colin Anderson.

Solche offensiven Methoden in Verbindung mit einer auch sonst ganz neuartigen Marketing-Strategie sorgten dafür, dass selbst erfahrene Spieler ihr Gaming-Hobby anders wahrnahmen. „Zur Zeit des PS1-Launches war ich Student und hatte mit Videospielen schon seit den frühen Spielhallen-Zeiten zu tun", erinnert sich etwa Dave Ranyard. „Ich hing rum, spielte *Space Invaders* und *Galaxians*, war ein typischer Freak. Aber diese Konsole änderte alles! Videospiele waren nicht nur auf einmal akzeptabel geworden, sondern cool, und zwar Clubkultur-cool! Mit einem Soundtrack von den besten Techno- und Dance-DJs wurden Videospiele Teil dieser Subkultur und steigerten die Akzeptanz von Spielekonsolen generell."

Eine ähnliche Strategie, auch Erwachsene anzusprechen, hatte Sega bereits davor verfolgt. Sony aber perfektionierte sie. Eine der Schlüsselfiguren war dabei Steve Race, der Chef von Sony Computer Entertainment of America. Race hatte vor dem Wechsel zu Sony unter Kalinske bei Sega gearbeitet. Berühmt ist seine Ansprache auf Sonys Eröffnungsveranstaltung zur E3 1995: Nachdem Sega zuvor mit 399 Dollar den Preis für Sega Saturn bekannt gegeben hatte, erwartete jeder, dass die PS1 mindestens dasselbe kosten würde. Doch am Rednerpult sagte Race nur ein Wort, bevor er unter Applaus wieder auf seinen Platz zurückging: „299".

„Steve Race kannte unsere Strategie, uns auf eine ältere Zielgruppe auszurichten", erzählt sein früherer Chef und späterer Mitbewerber Tom Kalinske. „Und das nahm er mit zu Sony. Er tat alles, um am Ende in der öffentlichen Wahrnehmung mit der überlegenen, cooleren Marke dazustehen, und das machte er sehr gut. Aber ich glaube nicht, dass Sony irgendwas anderes getan hat, als zu weiten Teilen unser aggressives Marketing zu kopieren, das wir bei Sega fürs Master System begonnen hatten."

Sonys Marketing aber erreichte eine andere Flughöhe. Natürlich wurde auch Werbung für Kinder gemacht – für *Croc* beispielsweise auf Schulbussen. Doch das Hauptaugenmerk lag auf Titeln wie *Resident Evil*, die für eine ältere Zielgruppe gedacht waren. Eine der vielleicht bekanntesten Kampagnen war „Double Life" der Werbeagentur TBWA: In dem einminütigen Kino-Werbemittel (in Deutschland lief meist eine 30-Sekunden-Fassung) berichten Spieler, sie würden ein Doppelleben führen. Im ersten arbeiten sie oder gehen zur Schule, im zweiten bereisen sie die Zukunft oder erobern Welten. Im Hintergrund läuft Faurés Requiem. Erst ganz am Ende ist zu sehen, dass die Leute von ihren Erlebnissen auf der PlayStation sprechen.

Der Regisseur des Werbevideos, James Sinclair, äußerte sich wie folgt: „Sony wollte nicht bloß die freakigen, pubertären Teenager-Jungen ansprechen, sondern dem Ganzen mehr Akzeptanz und Würde verleihen – was den Games damals noch fehlte." Sinclair wollte eigentlich Polizisten zeigen, die das Gesetz brechen, und Priester, die Sünden begehen, doch das musste dann abgemildert werden. Die Idee war, die Menschen ins Zentrum des Gamings zu stellen, weshalb im Spot keinerlei Material aus den eigentlichen Spielen zu sehen ist. James fährt fort: „Die Vorstellungskraft der Menschen ist das mächtigste Element der Spielerfahrung, mächtiger als die Grafik, die Soundeffekte oder die Atmosphäre!"

Entscheidend für den Erfolg war aber am Ende die Qualität der Spiele. Sony sicherte sich Konsolen-Exklusivrechte für Kracher wie beispielsweise *Tomb Raider*. Auch der zweite und dritte Teil erschienen abseits des PC nur für die PlayStation – und steigerten beide Male ihre ohnehin gigantischen Verkaufszahlen. GTA-Entwickler Brian im O-Ton: „Ich erinnere mich daran, als ich das erste Mal *Tomb Raider* spielte. Wir arbeiteten damals am ersten *GTA*. Ich dachte nur: Oh fuck!"

Sony tat viel dafür, weitere Entwickler und Publisher an Bord zu holen. David Banner, der an der Qualitätssicherung von *Tomb Raider* beteiligt war, berichtet uns: „Sony machte den Entwicklern ein besseres Angebot als die Mitbewerber. Sie bezahlten besser und förderten die Spiele effektiver. Sony wusste, dass die beste Konsole zu haben bedeutet, die meisten Inhalte zu haben. Je mehr Entwickler also an Bord kamen, desto mehr Spiele für die Kunden gab es. Nintendo und Sega vertrauten vor allem ihren intern entwickelten Titeln, während Sony das Potenzial erkannte, sich für Third-Party-Entwickler zu öffnen."

Umgekehrt war diesen Spielestudios klar, welche Möglichkeiten eine Plattform mit einer solchen Hardware bot. Programmierer und Grafiker suchten nach neuen Wegen, 3D zu nutzen, und beschäftigten sich auch mit damaligen Trend-Themen wie Extremsport. So entstanden Titel wie *Tony Hawk's Pro Skater*. Im Lauf des ▶

UWE BASSENDOWSKI

Wir befragten den PlayStation-Deutschland-Chef zur PS 1.

RG: Wieso hat sich die PlayStation 1 aus Ihrer Sicht damals durchgesetzt?
UB: Die PlayStation 1 hob sich in allen Bereichen von den bis dahin gängigen Konsolen ab. Ihr Design war sehr reduziert, wirkte sehr erwachsen. Sie brachte erstmals echte 3D-Spiele in das Wohnzimmer, die man sonst in der breiteren Masse nur aus den Spielhallen kannte. Kurzum, es war die erste Konsole, die das bis dahin gängige Kinderzimmer-Image der Konsolen abstreifte und dadurch für eine viel breitere Zielgruppe interessant wurde.

RG: Wie wichtig sind alte Spiele-Marken (sei es im PSN oder als Remakes) heute für die PlayStation?
UB: Es geht weniger um „alte" Marken als vielmehr um zeitlose Spielkonzepte. Es gibt



immer wieder Spiele wie ein *ICO*, ein *Shenmue* oder auch ein *The Last of Us*, die die Spieler abseits der Technik auf einer emotionalen Ebene berühren. Diese Spiele sind nicht nur exzellente Unterhaltung, die es wert ist, von einer Hardwaregeneration zur nächsten portiert zu werden, sondern sie sind auch Inspirationsquellen für kommende Entwicklergenerationen.

RG: Wir reden da von 20 Jahre alten Spielen. Die inspirieren immer noch?
UB: Man kann das mit den *Star Wars*-Filmen vergleichen: Auch wenn der erste Film 30 Jahre alt ist, begeistert und inspiriert er in seiner heutigen Blu-ray Fassung immer noch neue Zuschauer, so wie es die original Kinofassung auch getan hat.